Vous n'avez pas séjourné longtemps dans votre premier refuge, de crainte d'être débusqué par des drones de **Mejgorié**. Vous avez suivi l'eau vers une autre vallée. Vous vous êtes éloignés, mais les avancées de **la forêt fractale** ont marqué une nouvelle frontière infranchissable. Là, vous avez édifié une cabane, votre havre, à l'abri des pluies incessantes et des regards inquisiteurs des séides mécaniques de **La Matrice**. Le bois qui vous entoure est devenu une seconde peau. Vous avez humé ses senteurs délicates. Vous avez éteint la faim et la soif des bienfaits que la forêt dispense. Vous avez appris de son babillage incessant. Vous avez contemplé le temps, son œuvre, et même moissonné les perles d'espoir semées. Vous êtes devenu les rejetons du bois, des sauvageons égarés involontaires dans cet archipel des cimes. Vous êtes entrés dans un autre âge de vos vies. C'est le temps où la sève monte, tout comme au cœur des troncs alentour. Vos corps s'altèrent, les garçons ont la voix qui mue. La chênaie elle aussi se transforme. **La Forêt qui Avance**, menace palpable, la gangrène chaque jour un peu plus.
Vous nourrissiez l'espoir d'une vie paisible et insouciante loin des dortoirs ombreux des entrailles de **Mejgorié**.
Vous êtes à la croisée des chemins.
Lutter, affronter les menaces de **la forêt fractale** ou répondre à l'appel de vos pairs, **les dormeurs**, et les libérer du joug de leurs aînés ?
Vous allez vous baigner entre amis, dans un endroit tranquille, sous le regard des aînés et *des autres*, au pied de votre ancienne cabane.
Là, ensemble vous allez mûrir votre décision.

L'atmosphère n'est pas à l'aventure débridée. Les blessures sont intérieures, tout en honte et en doute de soi, de sa virilité ou de sa féminité, trop ou trop peu. Pas de plaies ouvertes ni de délestage du barrage.
Vous conservez votre personnage qui a grandi. Les corps des autres vous susurrent des promesses, mais votre solitude intérieure est garante de votre vie libre en ces bois ou ailleurs.
Pour franchir chaque étape, le groupe devra réaliser trois sauvetages. En cas d'échec, vos personnages pourraient céder alors à leurs pulsions, les corps se frôler, un baiser fougueux mais bref s'échanger. Un personnage hors service rougit, la honte s'empare de lui pour son geste incontrôlé et il fuit jusqu'à la prochaine étape.

Le plan n°2

† Rassembler vos maigres possessions pour rejoindre vos copains.

† Traverser la chênaie sans éveiller l'attention des drones de **La Matrice** et celle des aînés, ou celle *des autres*.

† Aller au ravin, sauter dans le plan d'eau, s'y baigner puis se sécher au soleil sous le panneau

> "Attention danger. Risque de montée brusque des eaux par suite du fonctionnement de l'usine hydro-électrique et du barrage situé en amont."

Vivre l'insouciance, encore un peu.

† Découvrir une **noix** tombée entre deux branches, la récupérer, la humer puis croquer sa première **noix**.

† Monter à l'ancienne cabane vacillante sur l'abîme et regarder se coucher le soleil.